



Développeur Unity en Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle 20/10/2022

Alexandre Szymura

Master Informatique parcours Image-Vision-Interaction

White DEV



SOMMAIRE

1. PRESENTATION DU DOMAINE METIER
2. FORMATION INITIALE
3. PARCOURS PROFESSIONNEL
4. EXEMPLE DE PROJETS
5. ROLE ET FONCTIONS DANS LE METIER
6. OUTILS DE TOUS LES JOURS
7. APTITUDES TECHNIQUES ET COMPORTEMENTALES POUR LE POSTE
8. VISION DU MÉTIER ÉTUDIANT / VIE PROFESSIONNELLE
9. QU'APPORTE LE MÉTIER ?
10. QUEL EST L'AVENIR DE CETTE TECHNOLOGIE ?



Présentation du domaine métier

- Développeur Unity AR/VR
- 3D/ 2D
- Développement C#
- Veille technologique



Formation initiale

- DUT Informatique
- Licence Informatique
- Master Informatique parcours Image-Vision-Interaction

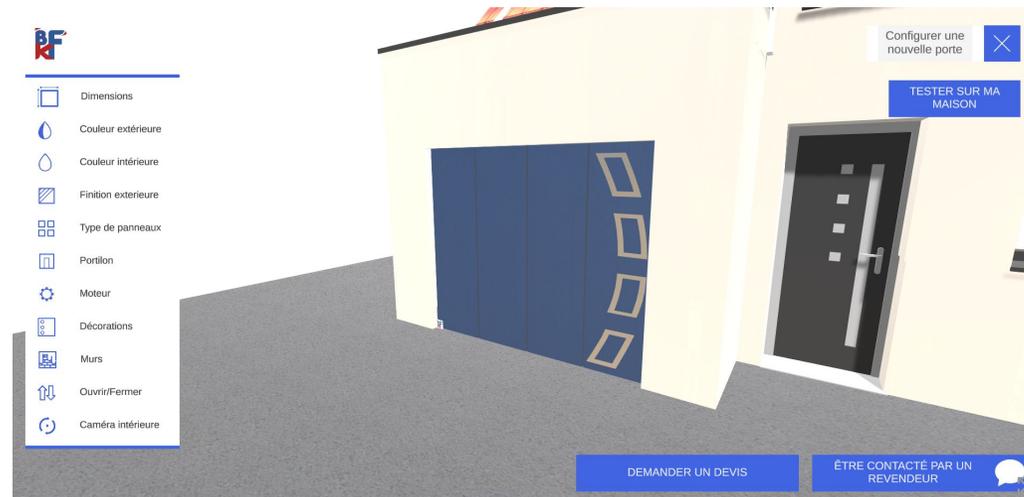
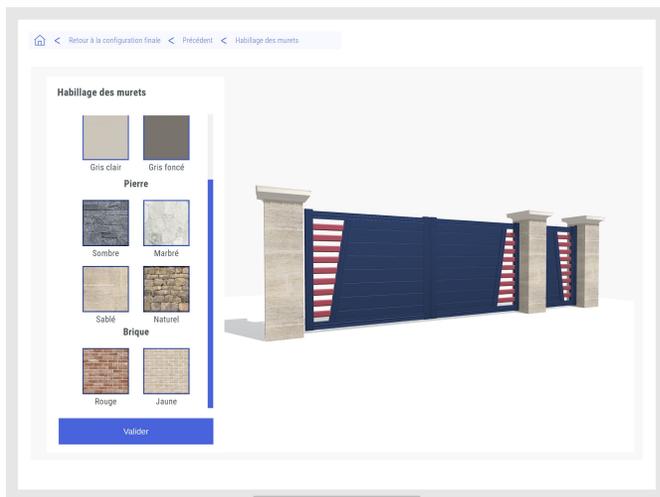
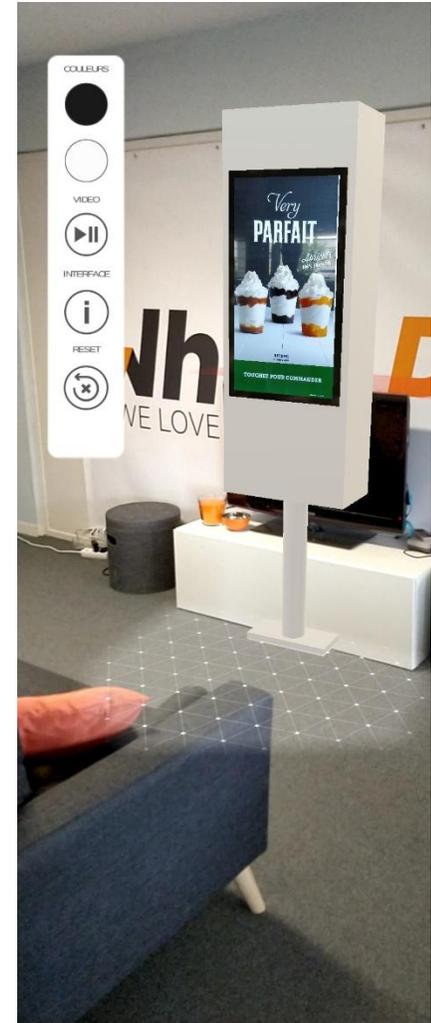
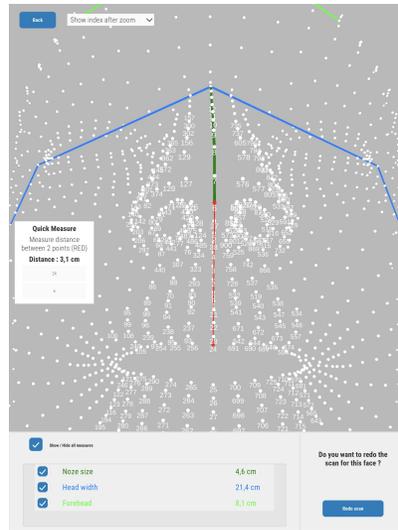


Parcours professionnel

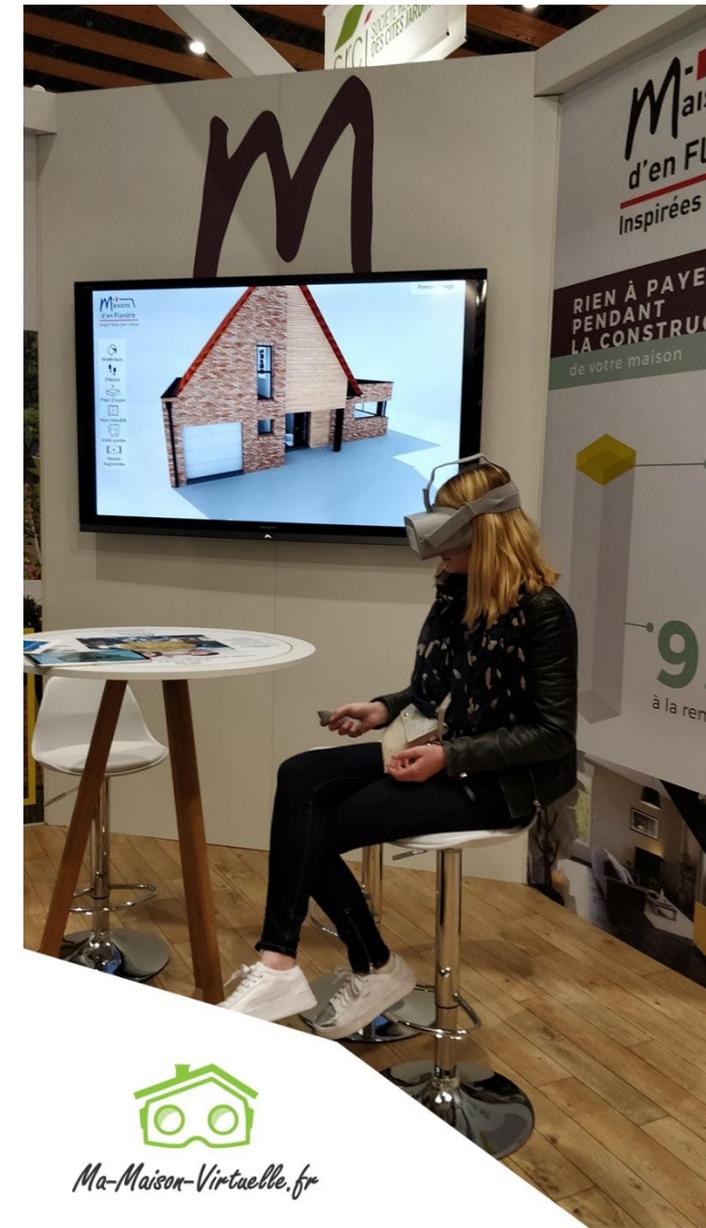
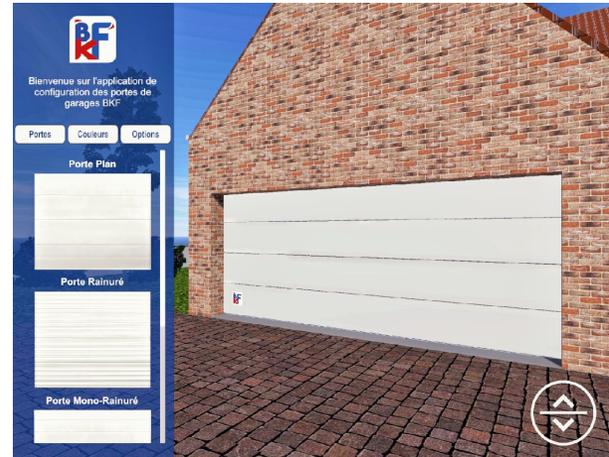
- Université polytechnique de Varsovie : Stagiaire développeur web
- SportAuTravail.com : Stagiaire développeur web
- WhiteDev (ajd) : Développeur C#



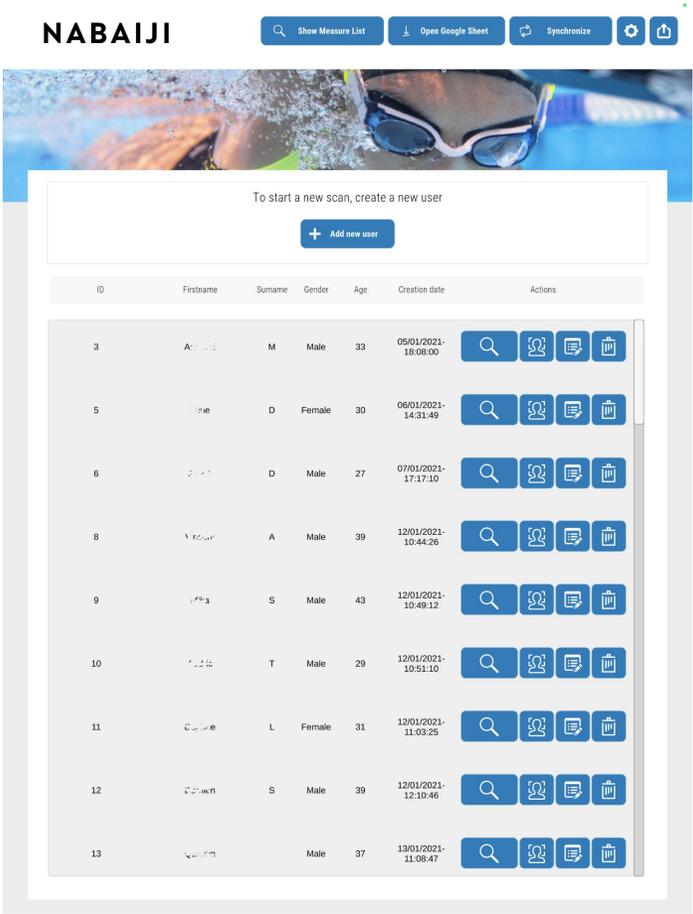
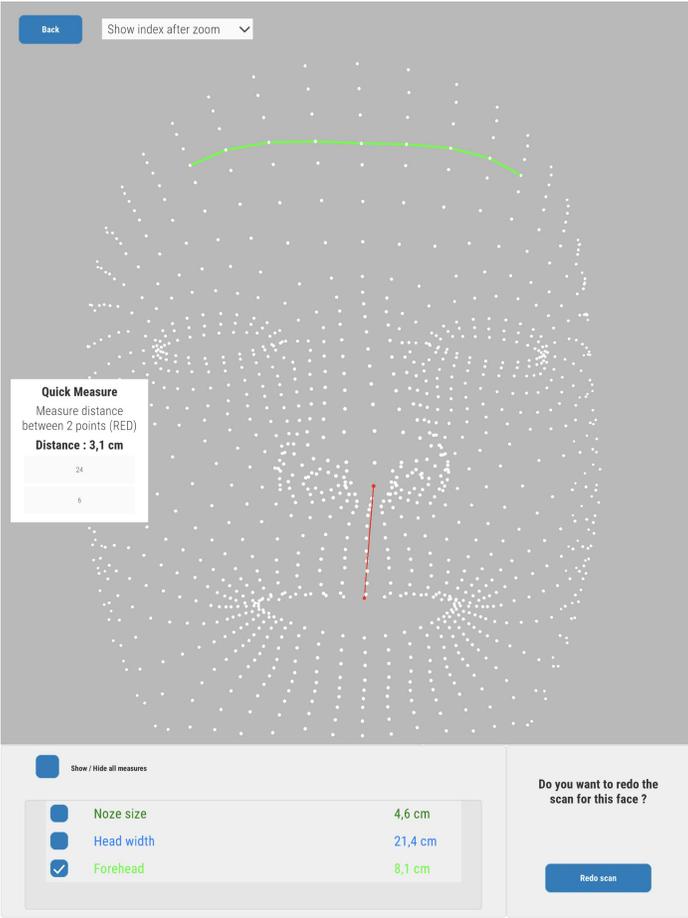
Exemples de projets réalisés dans la réalité augmentée



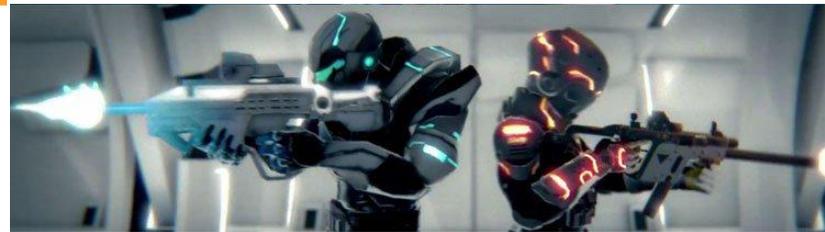
Exemples de projets réalisés dans la réalité virtuelle



Exemples d'un projet Nabaiji



Exemples des différents secteurs

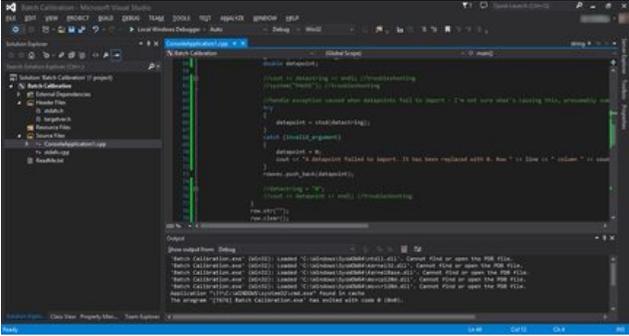
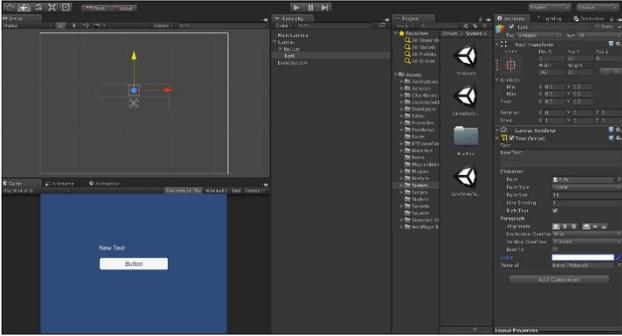


Rôles et fonctions dans le métier

- Avant Vente client
- R&D et Prototyping (Hardware/Software)
- Rédaction des cahiers des charges
- Gestion de projet
- Gestion d'équipe (graphistes 2D, 3D, DEV)
- Veille sur les technologies
- Développeur C#
- Graphiste 3D
- Graphiste 2D
- Formateur
- Présentation client



Outils de tous les jours



Aptitudes techniques et comportementales pour le poste

- Polyvalent (2D, 3D, développement, connaître les technos)
- Arriver à se projeter dans un espace 3D et connaître le développement spécifique à la 3D (Quaternions, Vecteurs 3, Vitesse, etc)
- Etre prêt à faire de la veille de façon intensive
- Ouvert d'esprit : essayer de s'imaginer le futur et la techno de demain
- Pouvoir travailler en équipe
- Etre force de proposition



Vision du métier étudiant/vie professionnelle

Vision étudiante

- Des projets longs ...
- Une évolution de la techno assez lente ...
- Du temps pour de la veille ...
- Maîtriser une techno est suffisant ...

Réalité de la vie professionnelle

- Projets sans suite, Projets techniquement poussés & prototyping rapide
- Faire du multitâche
- Aller à l'essentiel, éviter de perdre du temps dans les détails
- Comprendre que tout n'est pas faisable à cause du temps



Qu'apporte le métier?

- Avec la VR et l'AR : être dans les débuts de technologies innovantes et futuristes. « L'impression de découvrir le futur avant les autres ».
- Comprendre et rester à la pointe de la technologie et de sa rapide évolution.
- Travailler sur des projets différents.
- Découvrir et utiliser des technologies avant-gardistes.
- Alternier le travail en équipe, les présentations clients et le travail personnel.



Quel est l'avenir de cette technologie ?

- Le métier va évoluer rapidement avec les nouvelles technologies.
- Beaucoup de secteurs vont avoir besoins de développer des solutions avec les technologies AR/VR. Il risque donc d'y avoir une forte demande or les profils polyvalents sont très rares.
- Entre 2020 et 2021, le marché des casques de réalité virtuelle a augmenté de 348% avec près de 9 millions de casques vendus.
 - La voix du nord
- L'arrivée du métaverse et des nouveaux casques (Nouveau Quest, Casque Apple et Casque PS VR2)





Questions/Réponses